

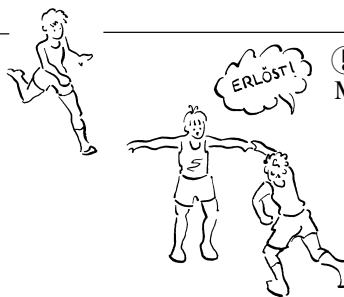
1.4 Kooperative Fangspiele

Fangspiele können die Zusammenarbeit der Schülerinnen und Schüler fördern. Dazu sind Aufgabenstellungen nötig, die bei guter Zusammenarbeit besser bewältigt werden.

Miteinander seid ihr erfolgreicher!

Erlöser-Fangen: 3–6 S fangen (z.B. durch Abtupfen mit einem Softball). Wer gefangen wird, muss «versteinert» stehen bleiben und die Arme seitwärts ausstrecken. Wenn ein freies Kind die Arme eines gefangenen Kindes berührt, ist dieses wieder frei.

- Schaffen es 3/4/5 S, alle zu fangen?
- Statt Laufen Hopserhüpfen.
- Erlösen: Durch die gegrätschten Beine der Gefangenen kriechen oder zu zweit mit gefassten Händen einen Kreis um den Gefangenen bilden und «Erlöst!» rufen.



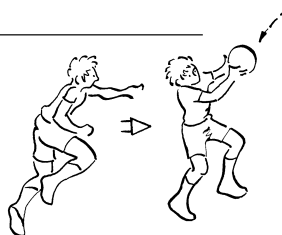
⚠ Erfolgreiche Fänger nach einer Minute austauschen!

Langsitzfangen: 3–4 S fangen. Paare, die Rücken am Rücken am Boden sitzen, können nicht gefangen werden. 1 S oder die Lehrperson gibt ab und zu ein Zeichen, damit sich die am Boden sitzenden Paare auflösen müssen.



➔ Müssen zusätzliche Regeln vereinbart werden?

Ballfangen: 3–4 S fangen. Wer einen Ball oder einen anderen Wurfgegenstand (Frisbee...) in der Hand hält, kann nicht gefangen werden. Der Ball darf nicht länger als 5 Sekunden gehalten werden. Wenn ein Verfolger einen Ball erhält, muss der Fänger von ihm ablassen.

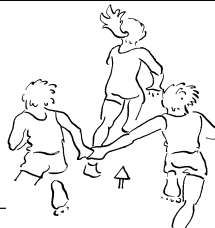


⚽ Ballzuspiele nur bei Blickkontakt!

Geier und Kücken: 3–5 Kinder stehen in einer Reihe und halten sich an den Hüften. 1 weiteres Kind (Geier) versucht, das letzte Kind der Reihe (Kücken) zu fangen, wobei die ganze Gruppe hilft, dies zu verhindern.



Paarfangen: 1 S beginnt zu fangen. Der gefangene S bildet mit der Fängerin eine Zweiergruppe, die wiederum einen dritten S zu fangen versucht usw. Vierergruppen teilen sich auf und werden zu selbständigen Zweiergruppen. Wer zuletzt gefangen wird, beginnt das Spiel von neuem.



➔ Zur Bildung von Zweiergruppen geeignet!

Rettungsring: 3 mit einem Spielband gekennzeichnete Fänger versuchen, jemanden zu fangen, um das Spielband weiterzugeben. Wenn sich 2 Spieler mit einem Spielring die Hand geben, können sie nicht gefangen werden. 3–4 Spielringe sind im Spiel. Regel: Wenn eine dritte S zu einer Zweiergruppe stößt, muss diejenige, die sich schon länger am Ring festhält, loslassen und weglaufen.

